エクスターミネーション

EXTERMINATION®

DEEP SPACE

文書内容 Contents
EXTERMINATION









このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

SCPS 15011


生命体

出撃

Operation EXTERM

Antarctic Continent

02

文書No.2005E0412

2005年12月24日
06:21 (GMT)

米合衆国海兵隊特殊偵察部隊総司令部

出撃命令

2005年12月24日06:08(GMT)、米合衆国大統領により、米合衆国海兵隊特殊偵察部隊〈RECON〉チームレッドライトに緊急出撃命令発令。作戦コードネームは「コールド・リミット」とする。

出撃目標

南極大陸、合衆国極秘施設「フォート・スチュワート」。

状況

「フォート・スチュワート」が非常事態警報を発したまま、3日間音信不通になっている。現地の状況、生存者などについては一切不明。

作戦概要

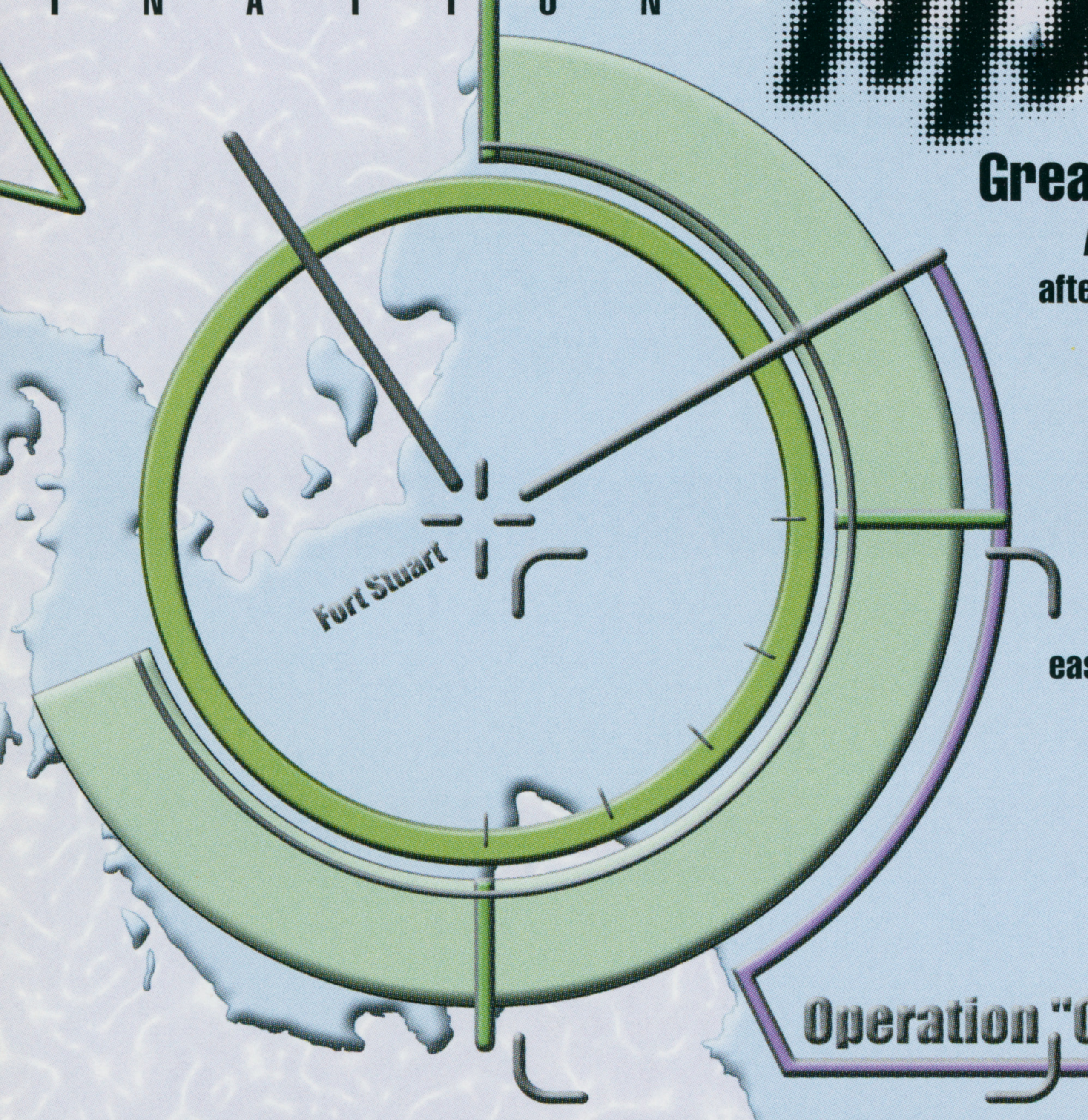
チームレッドライトを、C-17E輸送機にて南極大陸へ派遣する。
「フォート・スチュワート」到着後は、速やかに状況を把握し、施設機能の復旧および生存者の確認と救出を行われたい。

以上

命令

Great Antarctic

Antarctic is named after the area around South Pole mainly separated by the Weddell Sea and the Ross Sea. Uniqueness of its scientific names is based on its eastern and western hemispheres.



03

Operation "Cold Limit"

Eastern hemisphere is called "shield-shaped formed" meant to be named after the ancient era of landscape formulas. On the other hand, western hemisphere is a fold forms a part of "the circum-Pacific Orogenic zone", continuous continents of the great Andes.
Its land is covered by thick ice, which depth must be more than one mile, and 1/4 of the main land is estimated to be on top of the seawater.





現地

Target In
E X T E R M

爆　発

チームレッドライトを載せたC-17E輸送機は、
謎のエンジン爆発を起こし、南極大陸へ墜落。
チームは、積載資材のほとんどを失った。

静　寂

デニス・ライリーが、「フォート・スチュワート」に
たどり着いたとき、施設は、静かに眠っているかのようだった。
炎だけがその存在を主張し、静寂を照らしていた。

遭　遇

"それ"は、突然現れた。
施設は、大量の未知なる
生物（クリーチャー）の棲み家となっていた。

侵　蝕

クリーチャーは、有機物はおろか、
水、建物、存在するすべてのものを
侵蝕する力を持っていた。

増　殖

侵蝕されたものは、少しずつ侵されていき、
ついには新たなクリーチャーとなる。
意思を持つ人間であっても、例外ではない。

恐　慌

施設は、すでに人間のものではなくなった。
至るところにクリーチャーが蔓延し、建物をもトラップ化している。
この恐慌（パニック）の中で、生き延びることができるのか？



The Creature

IT came so suddenly as if breaking the silence of the whole world.
This creature like some kind of
"form living thing" is undetermined by any species from our nature.
IT has its own "erosion" to anything that is there...
whether its target's any living or
You won't even know who becomes IT or when IT comes to you...
soon we all will become "IT" I know...
Yet I don't want to be pessimistic but we all know the one thing...
we have no way out here... hardly to survive...





登場

Character
E X T E R M



デニス・ライリー

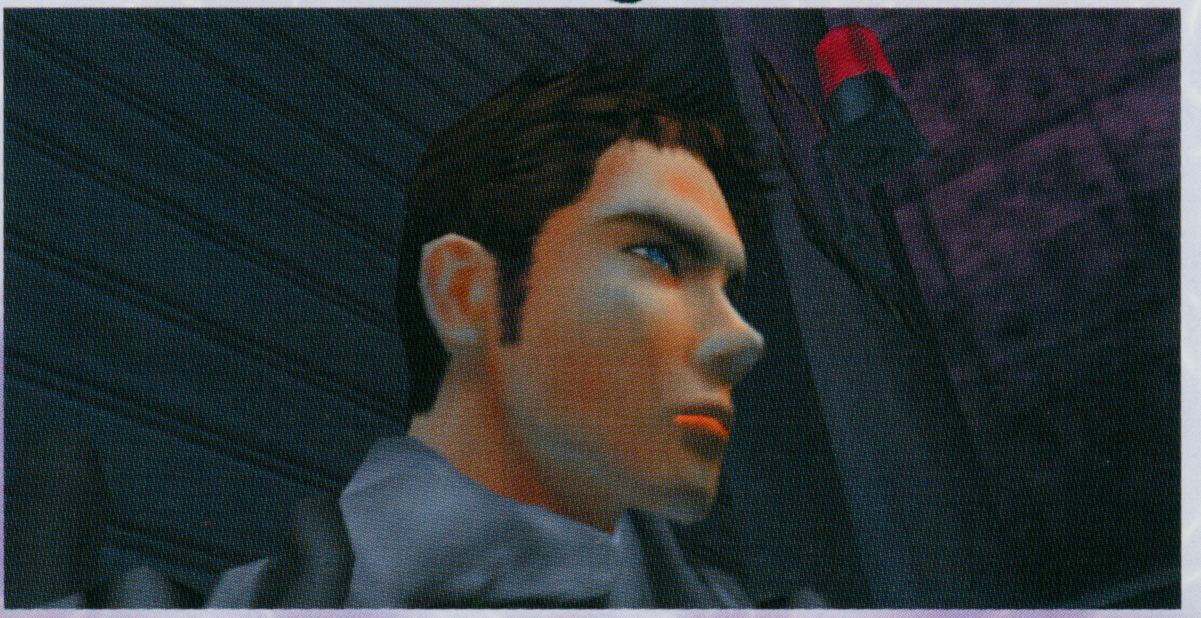
Dennis Riley

age 24/180cm/70kg/Blood O

チームレッドライト軍曹。
基本的にクールで、感情を表に出さないが、実は曲がったことが大嫌いな熱血漢。自分の能力を限界まで使って、襲いかかる困難に立ち向かおうとする。
特殊作戦のエキスパートで、あらゆる武器の扱いに精通している。







人物

ロジャー・グリッグマン

Roger Grigman



age 26/192cm/120kg/Blood A

いくつもの特殊作戦をともに戦っているデニスの相棒。いつも陽気でジョークを忘れない性格は、ときに殺伐とした雰囲気を和ませる。重火器とナイフのエキスパート。チーム一体格がよく、ナイフを使った格闘では敵うものがいない。



シンディ・チェン

Cindy Chen

age 24/163cm/46kg/Blood A

米合衆国陸軍特殊防疫部隊所属の細菌学博士。
かつてデニスの相棒だった恋人アンドリューが1年前の特殊作戦中に殉死。その後、失意のまま南極の陸軍機密研究プロジェクトに従事する。
性格は穏和で情に厚いが、1年前の出来事以来、自分の殻に閉じこもってしまっている。



タイトルメニュー

タイトルメニューには、以下の項目がある。



NEW GAME

最初からゲームを始める。
序盤の流れについては、10〜11ページを参照のこと。

LOAD GAME

セーブファイルをロードして、続きからゲームを再開する。
セーブとロードについては、9ページを参照のこと。

OPTION

ゲームに関する以下の設定を確認／変更する。

振　動

アナログコントローラの振動機能をON／OFFする。

サウンド

音楽や効果音の出力をステレオ／モノラルから選択する。

画面位置調整

ゲーム画面を表示する位置を調整する。

画面明度調整

モニターの明るさを調整するためのグレースケールを表示する。

キーコンフィグ

操作方法を3種類から選択する。

ロード

セーブファイルをロードして、続きからゲームを再開する。この項目は、ゲーム中のOPTIONメニューのみ表示される。
セーブとロードについては、9ページを参照のこと。

デフォルト

すべての設定を初期状態に戻す。

タイトルに戻る／ゲームを終了する

設定やゲームを終了し、タイトルメニューに戻る。

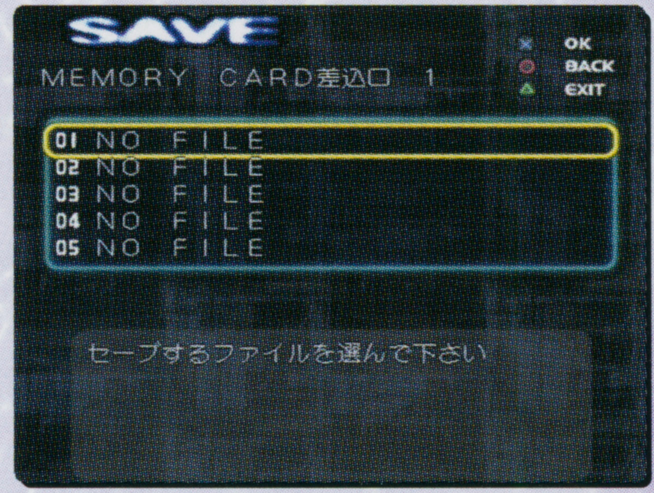
手順

セーブとロード

"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）を使用すると、ゲームの進行状況をセーブ（記録）／ロード（読み込み）することができる。

セーブ

ゲーム中に登場するセーブ端末で、MEMORY CARD差込口1もしくは2の"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）に進行状況をセーブできる。セーブ端末を使用するには、バッテリーが必要となることに注意。
セーブ端末については18ページ、バッテリーについては16ページを参照のこと。



ロード

セーブファイルをロードして、続きからゲームを再開するには、タイトルメニューの［LOAD GAME］やゲーム中のOPTIONメニューの［ロード］を選択する。ロードしたいセーブファイルが記録されている"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）が差されているMEMORY CARD差込口とロードしたいセーブファイルを選択すると、セーブ時の続きからゲームを再開できる。再開時のバッテリーは、セーブ時に使用した分、残量が減った状態となる。
タイトルメニューおよびOPTIONメニューについては、8ページを参照のこと。

ゲームオーバー

主人公デニスの状態には、免疫力と体力がある。体力が0になるか、高所から落下するなどの深刻なダメージを受けると、ゲームオーバーとなる。





免疫力

デニスの体がクリーチャーに攻撃されると、侵蝕状態となり、少しずつ免疫力が低下する。免疫力が0%になると、プリクリーチャーとなり、少しずつ体力が低下する。

回　復

侵蝕状態やプリクリーチャー状態、免疫力、体力は、アイテムやMTSで回復できる。
アイテムについては17ページ、MTSについては19ページを参照のこと。

①バッテリーを手に入れる

ロジャーと合流するために、エレベーターに乗って下に向かう。
エレベーターを動かすには、バッテリーが必要となる。アイテムボックス前で⊗ボタンを押して、バッテリーを入手すること。



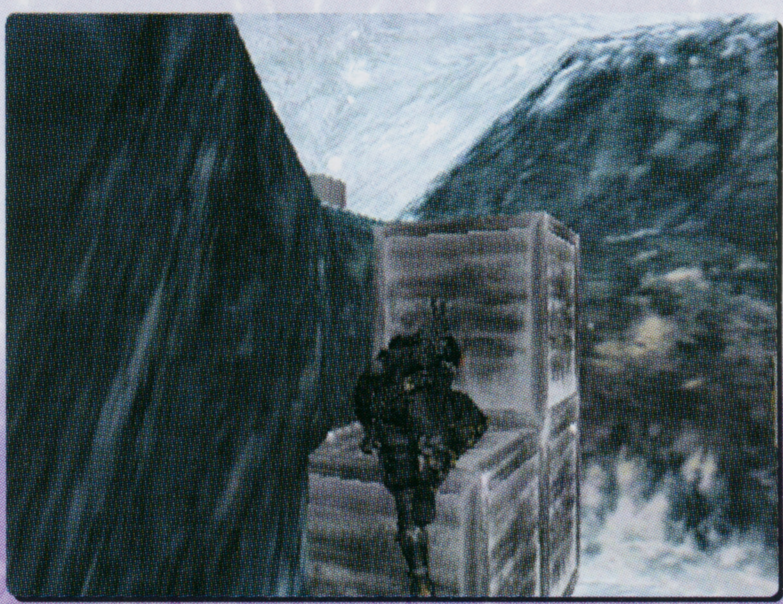
②エレベーターを動かす

エレベーターの入り口左側にあるバッテリー用電源前で⊗ボタンを押すと、バッテリーを使用できる。
バッテリーから電力を注入すると、エレベーターに乗れるようになる。
エレベーターの中の操作パネル前で⊗ボタンを押し、下に向かう。



③段差を登る

エレベーター出口から先に進むには、段差を登らなければならない。
段差の手前にある箱や段差の前で⊗ボタンを押すと、段差の上に登ることができる。



④車両の上を渡る

崖の向こう岸に渡るには、「橋」となっている車両の上を渡る必要がある。「橋」の上を移動すると、体重によって車両が落ちてしまう。自らも崖に落ちてしまわないように、車両が不安定な状態になったときは、すぐに⊗ボタンを押してジャンプするように。万が一、車両とともに落ちてしまった場合は、落ち着いて、崖の手前で⊗ボタンを押し、よじ登ること。



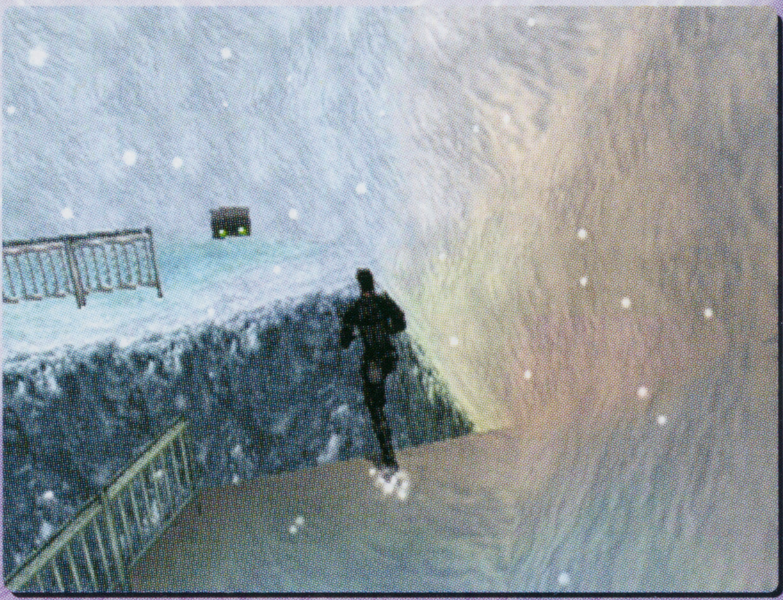
⑤パイプを渡る

パイプを渡るときは、慎重な行動が求められる。
左スティックを小さく倒し、静かに移動すること。カメラ位置が悪い場合は、L1ボタンでカメラを背後に移動させる。



⑥亀裂を飛び越える

大きな亀裂のある部分では、十分に助走し、大きくジャンプしなければならない。
まず、左スティックを大きく倒し、亀裂に向かって走る。亀裂の直前で⊗ボタンを押すと、向こう側に向かってジャンプする。躊躇してはならない。



操作 Configu

EXTERM

アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)の操作方法

アナログコントローラの振動機能は、OPTIONメニューの［振動］でON／OFFできる。
LED表示は常に赤色。
OPTIONメニューの［キーコンフィグ］で操作方法を変更できるが、ここでは［TYPE A］を基に説明する。
OPTIONメニューについては、8ページを参照のこと。





アナログコントローラ



L1ボタン

カメラ背後回りこみ

左スティック／方向キー

（通常時）移動
（主観視点銃構え時）照準移動
（メニュー時）カーソル移動

SELECTボタン

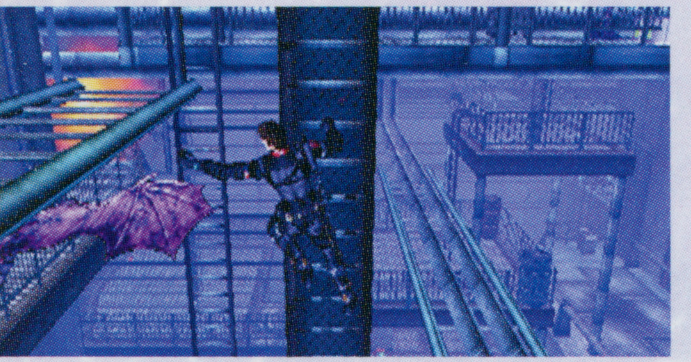
OPTIONメニュー表示（→P.8）



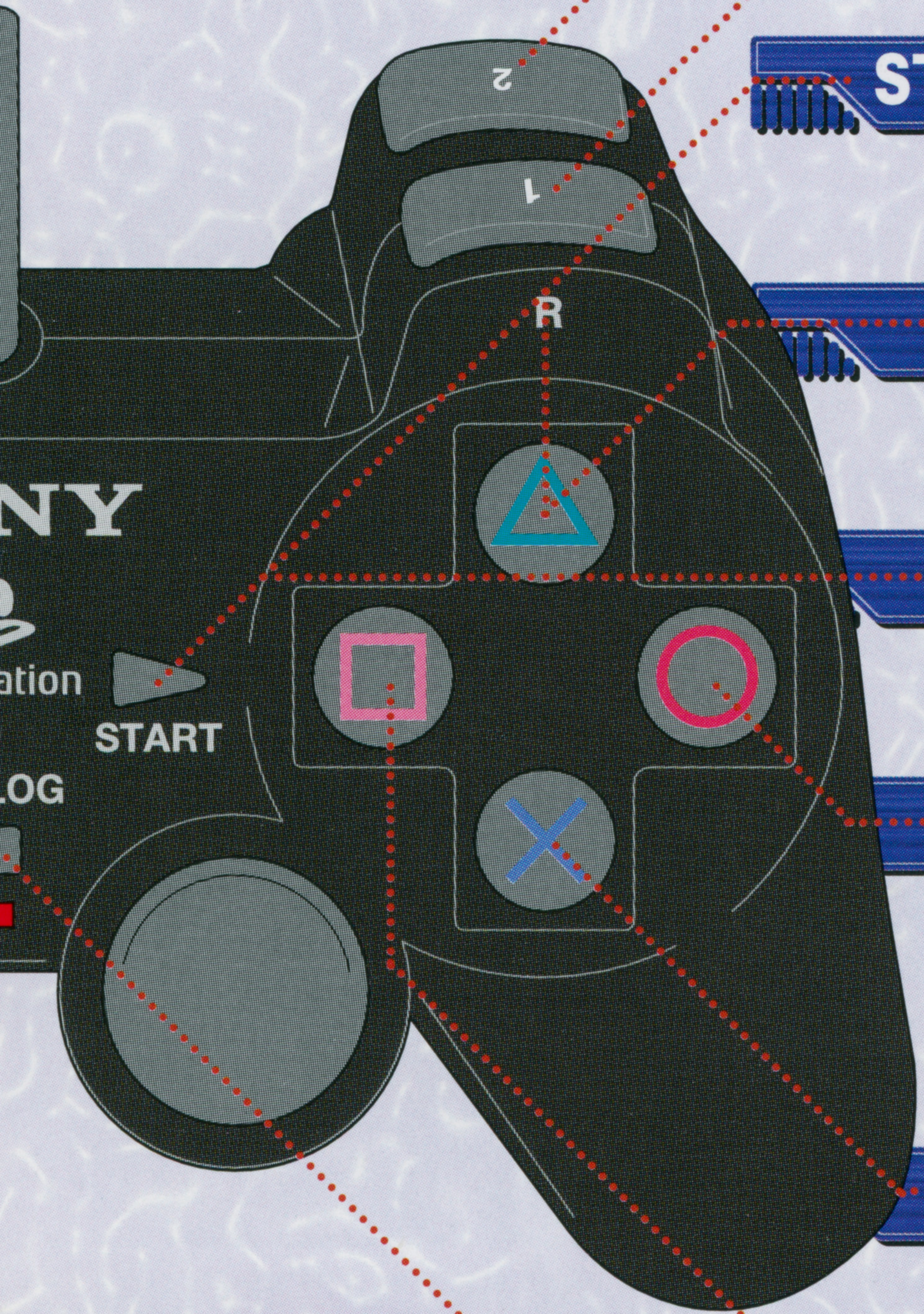
LED表示

赤色

方法



(DUALSHOCK 2)



R2ボタン

主観視点銃構え

R1ボタン

客観視点銃構え

STARTボタン／△ボタン

メインメニュー表示(→P.20)

△ボタン

(メニュー時)メニューを閉じる

STARTボタン

(ムービー時)スキップ

○ボタン

(通常時)ナイフ弱
(銃構え時)メイン銃撃
(メニュー時)キャンセル

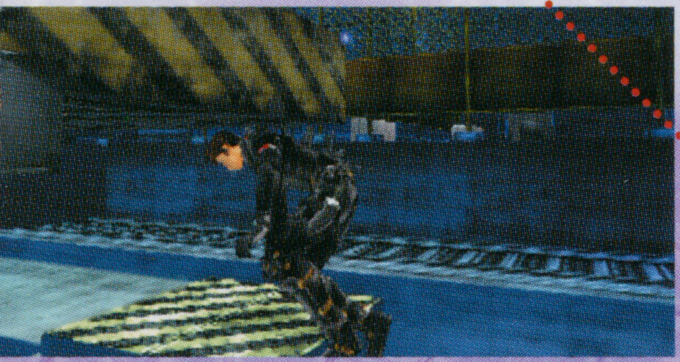
×ボタン

(通常時)アクション(→P.15)
(メニュー時)決定

□ボタン

(通常時)ナイフ強
(銃構え時)サブ銃撃

ANALOGモードスイッチ





重要

Crucial
EXTERM

攻　撃

デニスは、武器として、ナイフとSPR4（銃）を持っている。状況に応じた最適な攻撃方法や視点を選択すること。

ナイフ



ナイフを使った攻撃には、■ボタンの強攻撃と◉ボタンの弱攻撃がある。強攻撃のほうが、射程が長く威力もあるが、攻撃後の隙が大きい。SPR4による攻撃と違い、使用回数の制限がないため、木箱などを破壊するときにはナイフによる攻撃を推奨する。

SPR4（銃）

SPR4は、装着するパーツによって、さまざまな攻撃を行える。各パーツについては、23ページを参照のこと。
SPR4による攻撃は、一般に、クリーチャーの攻撃射程よりも長い射程を持つため、ナイフと比べるとクリーチャーとの接触や侵蝕の危険性が低い。ドラム缶などに向かって銃撃すると、周囲のドラム缶まで爆発する可能性があるので注意すること。
SPR4を使用するには、R1ボタンもしくはR2ボタンで構える必要がある。構えによって照準特性が異なる。

客観視点銃構え



R1ボタンを押すと、標準的な客観視点銃構えとなる。
客観視点銃構え時には、視点の変更はなく、デニスの体の向きに照準がある。左スティックもしくは方向キーで体の向きを変えると、その方向にいるクリーチャーに自動的に照準があう。

主観視点銃構え



R2ボタンを押すと、デニスの視点に切り替わり、主観視点銃構えとなる。
主観視点銃構え時には、左スティックもしくは方向キーで照準を上、下、左、右に移動できる。細かな狙いをつけたいときや、遠距離からの狙撃時に有効と思われる。

操作

アクション

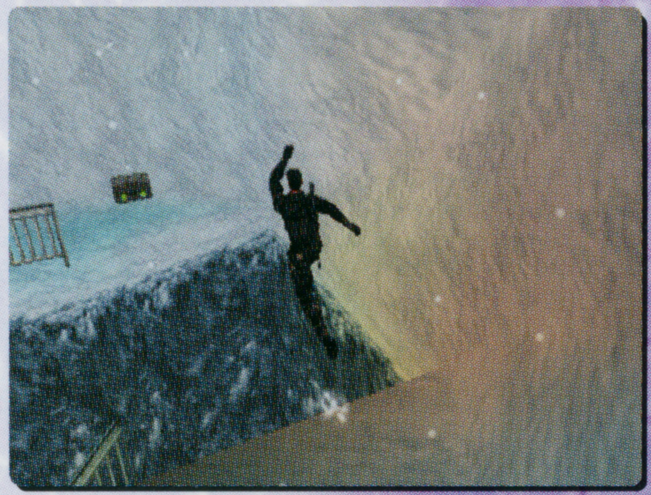
⊗ボタンを押すと、デニスが状況に応じたさまざまな行動を起こす。以下のような特別な行動を起こしたいときは、迷わず⊗ボタンを押すこと。

アイテムの入手および使用



アイテムボックスやアイテム前で⊗ボタンを押すと、アイテムを入手できる。
所持しているアイテムを使用できる場所で⊗ボタンを押すと、状況に応じたアイテムを使用する。
アイテムについては、17ページおよび22ページを参照のこと。

ジャンプ



亀裂などの手前で⊗ボタンを押すと、通常では移動できない場所を、ジャンプによって移動できる。ジャンプ前に助走すると、到達距離が伸びる。
ジャンプは、クリーチャーの攻撃を避ける際にも利用できる。

ハシゴ/鉄棒/パイプなど



ハシゴなどの下で⊗ボタンを押すと、その設備を利用して移動できるようになる。通常時同様、移動は左スティックもしくは方向キーで行う。

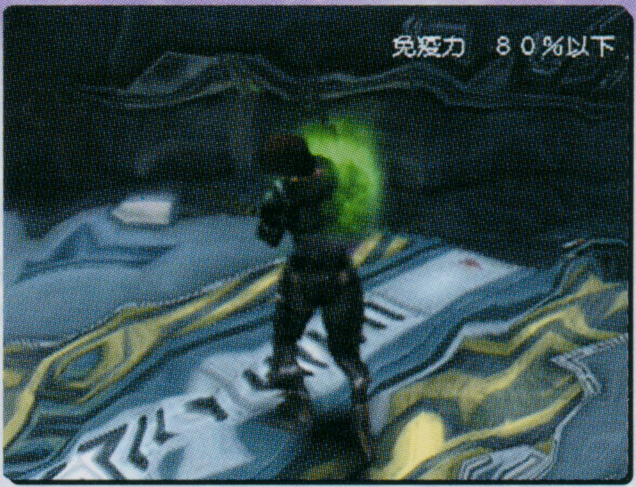
振りほどく



クリーチャーに接触された際に⊗ボタンを連打すると、体を動かし、クリーチャーを振りほどく。⊗ボタン連打と同時に、左スティックまたは方向キーを使用すると、効果が高まる。

侵蝕

クリーチャーからの攻撃を受けると、身体が徐々に侵蝕されていく。直接的な攻撃だけでなく、クリーチャーの体液に接触することでも侵蝕される。クリーチャーは、人間などの有機物のみならず、建物などの無機物さえ侵蝕し、クリーチャー化するようだ。



侵蝕の影響

クリーチャーに侵蝕されると、少しずつ免疫力が低下する。免疫力が0%になると、プリクリーチャー化し、体力が低下していく。攻撃そのものによっても体力が低下することにも留意されたい。免疫力および体力は、メインメニューで確認できる。
メインメニューについては、20〜21ページを参照のこと。



回復手段

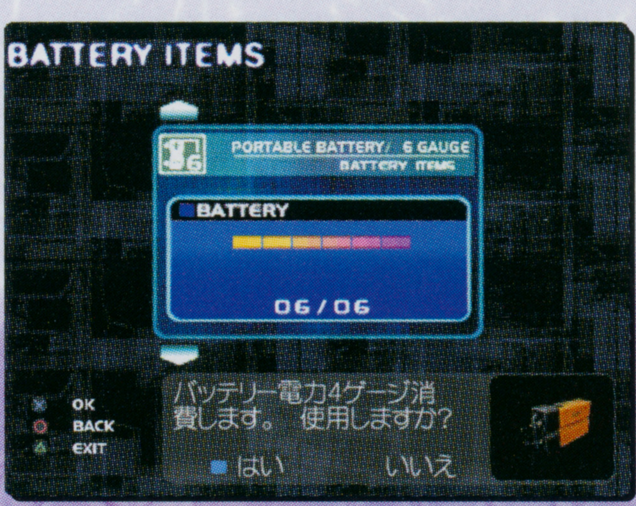
免疫力や体力は、アイテムやMTSで回復できる。
アイテム、MTSについては、17および19ページを参照のこと。

バッテリー

施設には、バッテリーで動作する設備が数多くある。バッテリー入手後は、残量に注意し、必要な場所で使えないことのないようにすること。

バッテリー使用

エレベーターやセーブ端末など、バッテリーを使用する設備の前で⊗ボタンを押すと、バッテリーを使用できる。
設備によって、必要な電力が異なるので、残量に注意すること。



バッテリー充電

バッテリーは、充電器で充電できる。
充電器については、18ページを参照のこと。

項目

アイテム

施設には、多くのアイテムがある。適切なアイテムを入手し、適切な場所で使用することが重要となる。

アイテム入手



アイテムは、そのまま落ちている場合と、木箱の中に入っている場合がある。
そのまま落ちているアイテムは、そのアイテムに近づいて⊗ボタンを押すと入手できる。
木箱の中に入っているアイテムは、まずナイフなどで箱を破壊する必要がある。破壊後は、そのまま落ちているアイテム同様の操作で入手できる。

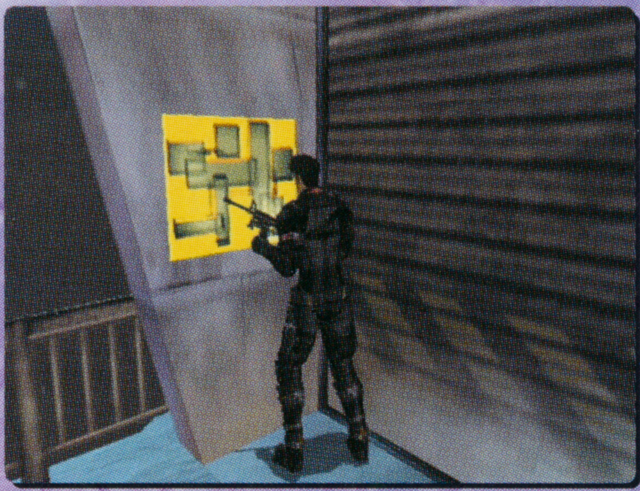
アイテム使用



回復系などの通常アイテムは、メインメニューのアイテム画面で使用する。メインメニューについては20～21ページ、アイテム画面については22ページを参照のこと。
鍵などのイベントアイテムは、使用すべき場所で⊗ボタンを押すと、メニューを開かずに使用できる。

マップ

施設の壁などに、周辺のマップが貼られていることがある。近づいて⊗ボタンを押すと入手でき、入手後はメインメニューのMAP（エリア選択）画面で参照できる。
メインメニューおよびMAP（エリア選択）画面については20～21ページを参照のこと。



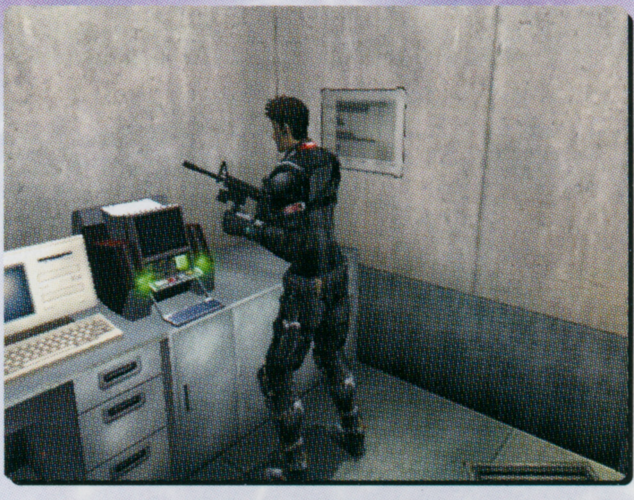
17

設備

Faciliti
EXTERM

セーブ端末

セーブ端末の前で⊗ボタンを押すと、進行状況を"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)にセーブできる。セーブ端末を使用するには、バッテリーが2ゲージ必要になる。バッテリー残量が2ゲージ未満のときは、セーブできないことに注意すること。
セーブ端末を使用するときは、まず、セーブする"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)が差されているMEMORY CARD差込口を選択する。その後、セーブしたいファイルを選択すると、セーブを行う。"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)1枚につき、5種類のファイルをセーブできる。進行状況を初めてセーブする"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)には、88KB以上の空きが必要となる。
セーブした進行状況の続きから始めるには、タイトルメニューの[LOAD GAME]か、OPTIONメニューの[ロード]を選択すること。タイトルメニューおよびOPTIONメニューについては、8ページを参照のこと。





充電器

充電器の前で⊗ボタンを押すと、所持しているバッテリーを充電することができる。
充電は何度でも行えるので、充電器を発見した場合は、常に充電しておくように。



弾薬補給庫

制式銃であるSPR4の標準弾薬(メインショット銃弾)は、弾薬補給庫で補給できる。弾薬補給庫の前で⊗ボタンを押すと、所持しているマガジン分の標準弾薬が補給される。
補給回数に制限はないので、弾薬補給庫を発見した場合は、常に補給しておくように。



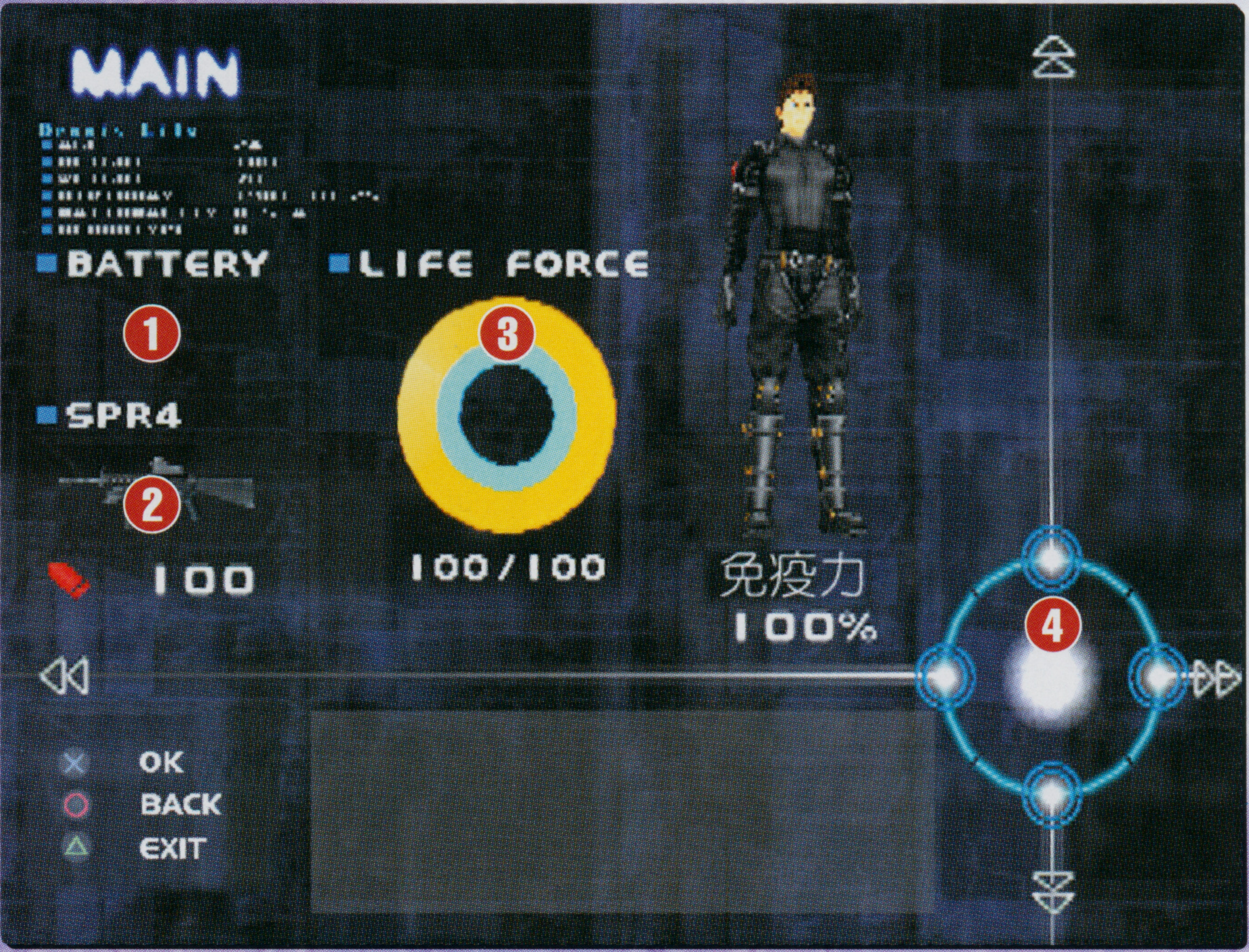
各種 Various

メインメニュー

STARTボタンまたは△ボタンを押すと、メインメニューが表示される。メインメニューでは、デニスや所持品の状態を確認できる。
左スティックまたは方向キーを上、下、左、右に入力し×ボタンを押すと、各画面へ移動する。移動できる画面については、21ページを参照のこと。

メインメニュー画面

メインメニューには、以下のような情報が表示される。



❶BATTERY　バッテリーの容量と残量
❷SPR4　SPR4（銃）の状態と残弾数
❸LIFE FORCE　（左側）デニスの体力
（右側）デニスの免疫力
❹切り替え　各画面への移動

MTS



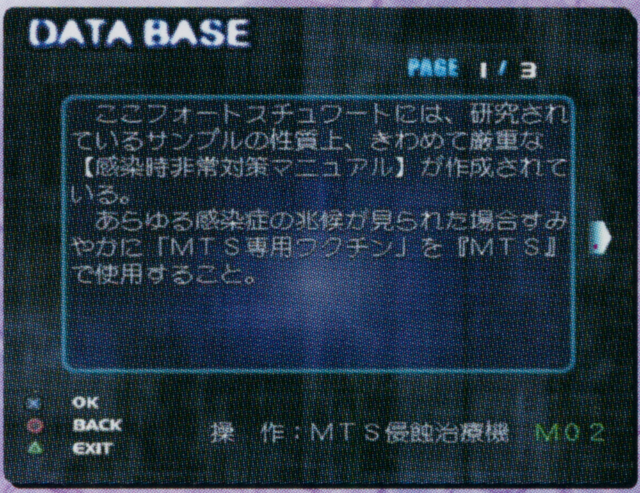
MTSは侵蝕を治療する医療機器で、使用の際にはMTS専用ワクチンが必要となる。
MTS操作部の前で⊗ボタンを押すと、治療を受けることができる。治療後は、侵蝕状態、体力、免疫力が回復する。
侵蝕状態となった場合は、一刻も早くMTSによる治療を行うこと。

ドア



ドアを開けるには、ドアの前で⊗ボタンを押すこと。開かない場合は、主に、南京錠などで封じられているか、ロック式のドアであることが考えられる。ほかにも、向こう側から荷物などで閉められている場合や、ドアそのものが侵蝕されている場合などが想定される。
南京錠などで封じられている場合は、錠をSPR4（銃）などで破壊する。
ロック式のドアの場合、ドアの上にあるインジケータランプによって施錠状態を確認できる。
インジケータランプが赤くなっているときは、ロックされている。施設内のどこかにロックを管理する設備があるはずなので、注意深く探索すること。

各種資料



施設には、職員向けの資料や職員の書いたメモなどが残されているはずだ。状況を把握するためにも、常に目を配っておきたい。
入手した各種資料は、メインメニューのデータベース画面で閲覧できる。メインメニューおよびデータベース画面については、20〜21ページを参照のこと。

Screens
INATION

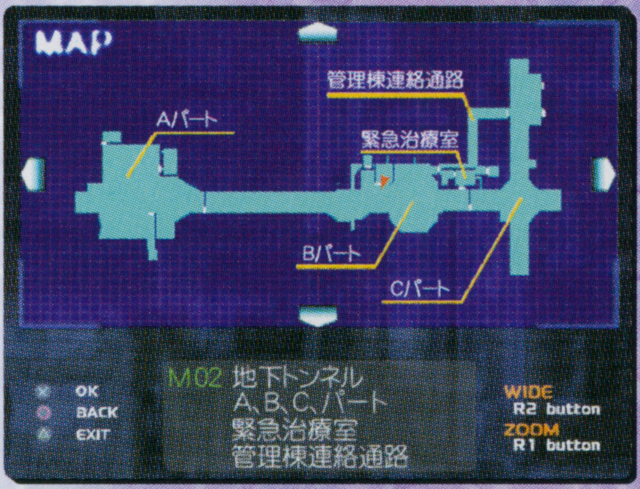
画面

各画面への移動

メインメニューで左スティックまたは方向キーを上、下、左、右に入力し⊗ボタンを押すと、以下の各画面へ移動する。

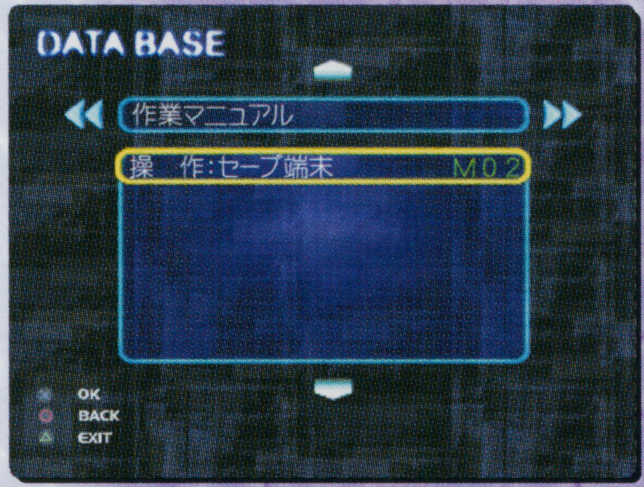
上／MAP(エリア選択)画面

入手したマップを参照する画面。
参照したい場所を選択し⊗ボタンを押すと、詳細マップが表示される。詳細マップでは、R1ボタンおよびR2ボタンを使用して拡大／縮小することができる。



下／データベース画面

入手した各種資料およびデニスが書いたメモを参照する画面。
左スティックまたは方向キー左、右でカテゴリ、上、下で資料を選択し、⊗ボタンを押すと内容が表示される。



左／アイテム画面

所持しているアイテムの確認および使用を行う画面。
詳しくは、22ページを参照のこと。



右／SPR4カスタマイズ画面

SPR4(銃)のカスタマイズを行う画面。
詳しくは、23ページを参照のこと。



各種

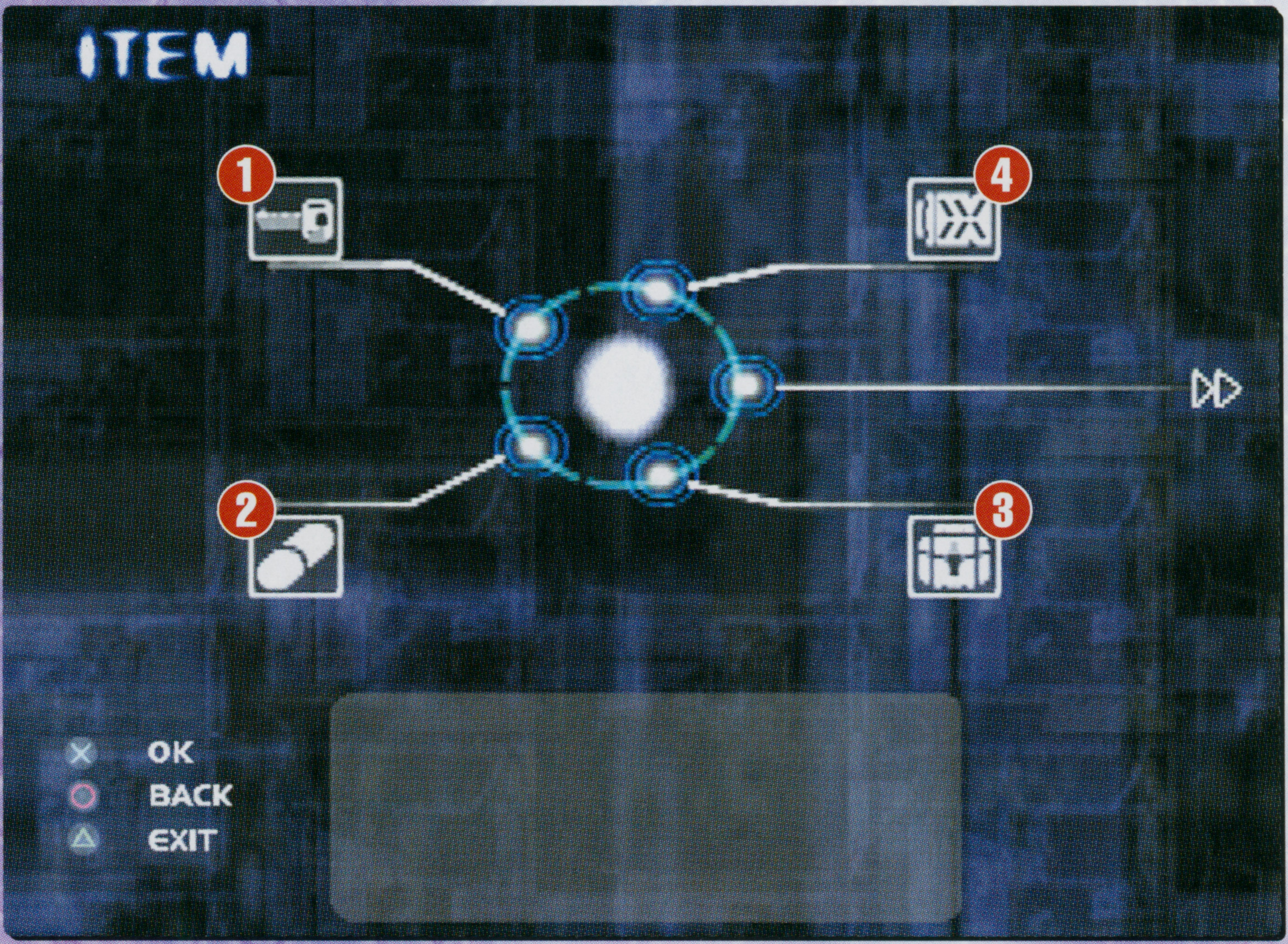
Various
E X T E R M

アイテム画面

メインメニューで左スティックまたは方向キーを左に入力し⊗ボタンを押すと、アイテム画面が表示される。

アイテムの分類

所持しているアイテムは、以下のカテゴリに分類されている。



❶イベントアイテム	鍵などの特定の場所でのみ使用できるアイテム
❷回復アイテム	体力／免疫力の回復アイテムやMTS専用ワクチン
❸装備アイテム	特定の場所で自動的に使用する装備品
❹バッテリー	各設備で使用できるバッテリー（→P.16）

所持内容表示と使用

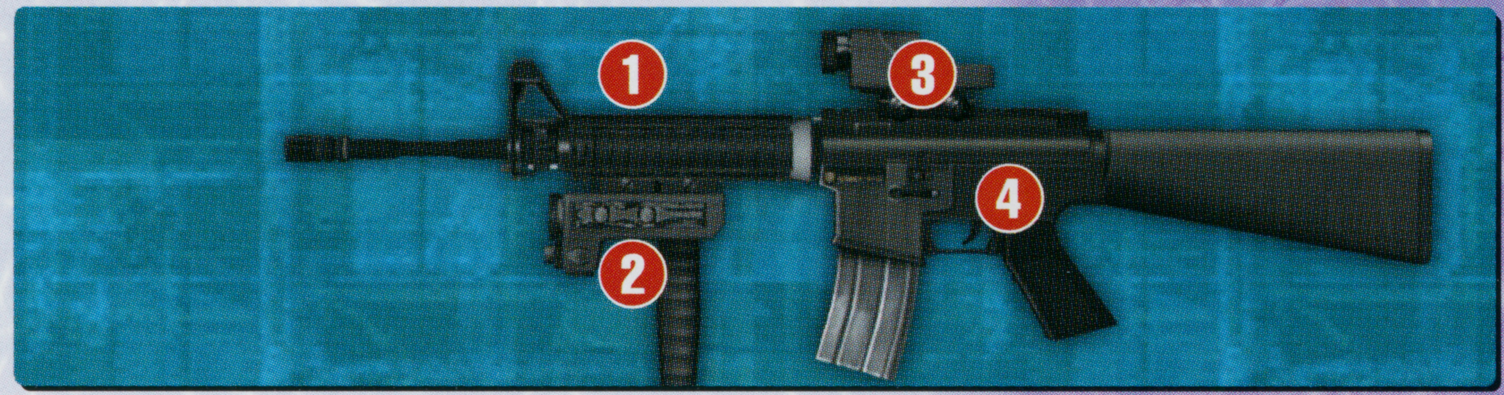
左スティックまたは方向キーをアイコン方向に入力し⊗ボタンを押すと、各カテゴリのアイテムと所持数が表示される。アイテムを選択し⊗ボタンを押すと、そのアイテムを使用する。回復アイテムは随時、イベントアイテムとバッテリーは特定の場所で使用できる。

SPR4 カスタマイズ画面

メインメニューで左スティックまたは方向キーを右に入力し⊗ボタンを押すと、SPR4カスタム画面が表示される。

カスタム部分の分類

各カスタムパーツによって、装着できる部分が異なる。



❶RUS上部	銃身の上部
❷RUS下部	銃身の下部
❸マウントスコープ	スコープ部分
❹セレクター	連射切り替え
●パーツ複合	複数部分（占有部分はパーツによって異なる）

パーツ選択と装着

左スティックまたは方向キーをアイコン方向に入力し⊗ボタンを押すと、各部分に装着できるパーツが表示される。パーツを選択し⊗ボタンを押すと、そのパーツを装着する。

パーツ複合に分類されるパーツは、複数部分にまたがって装着される。複数部分が占有されるため装着できるパーツ数が少なくなるが、強力なパーツが多い。状況に応じた選択が望まれる。

パーツ例

基本的なパーツとして、以下のものが挙げられる。

T.G.ユニット（RUS下部）
照明ユニット。銃構え中に▣ボタンを押すとオン／オフできる。

ズームスコープユニット（マウントスコープ）
主観銃構え時に遠方の目標物へズームすることができる。

3点バースト（セレクター）
3連射撃が可能になる。





制作者名 Credits
EXTERMINATION

EXECUTIVE PRODUCER
TOKURO FUJIWARA

PROJECT MANAGER
KUNIAKI KAKUWA

DIRECTOR & WRITER
YUZO SUGANO

GAME DESIGN
SWERY
KEISUKE MORI
TEKU KOBAYASHI
TADAFUMI KAMIOKA

MASAYOSHI KUROKAWA

CHIEF PROGRAMMER
YUKIO ARAI

PROGRAMMERS
TOMOKO FUKUI
CHIAKI TANAKA
TAKAYUKI MATSUOKA
YUTAKA OHKAWA
KEISUKE TAKAGI
KAZUAKI TAKEMURA

2D CHARACTER DESIGN
TAKAFUMI NAKATA
SHINYA NAKAI

2D BACKGROUND DESIGN
MORIYOSHI OHARA
KOJI SAKAKI

3D CHARACTER DESIGN
AKIO TAKAHASHI
MASAKATSU YONETA
SATOSHI SUGIURA
AKIHITO HORIE
HIROTSUGU IMOTO

3D BACKGROUND DESIGN
WATARU NISHIDE
TOMOYOSHI MATSUMOTO
TAKAYUKI HONNE
YASUHISA FUKUMA
NARIKO SUYAMA
NAOMI TAKEMOTO
AKIKO YASUDA
SHINOBU HASHIMOTO
YUKO SEKINE
MASAKO ICHIKAWA

3D EFFECTS DESIGN
HIROYUKI FUJII

3D MOTION DESIGN
KIYOHIKO YAMASHITA
NOBUO TOMITA
YOSHIOKI YASUZUMI
SHINJI TAKEHARA
GORO KANEKO
MIEKO AJIMA
MASATO INAGAKI

MOTIONCAPTURE EDITORS
ASAKO SANADA
SHINYA TAZAKI
KAZUAKI KITAZAWA
TOMOATSU GODAI

GUN ACTION SUPERVISORS
ICHIRO NAGATA
TOMO HASEGAWA

MOTIONCAPTURE ACTORS
MIZUHO YOSHIDA
MOTOKO NAGINO
HIROFUMI FUKAZAWA
KYOUSUKE AKITA
KAORI ICHIJYO
EIJI MORISAKI

3D RENDERED MOVIE
TAIZO MATSUNO

GRAPHIC ENCODING ENGINEER
SATORU FUKUI

SOUND DIRECTOR
HIDEHITO AOKI

SOUND EFFECTS
YASUAKI YABUTA

SOUND TECHNICAL SUPPORT
TOMOYUKI HOSHI
NAOKI TOKIWA

MUSIC COMPOSER,LYRICIST, ARRANGER & PROGRAMMER
MOTOKI FUNAYAMA

LYRICIST
W.THAD BOURLAND

MUSIC COORDINATOR
SHUJI KUNIYASU

MUSIC PERFORMED BY
TYRONE HASHIMOTO
EIJI SHIMAMURA
KOJI MASUZAKI
MATSU,T & KEISUKE

STUDIO ENGINEER
SABURO "IP" NAKAMURA
(griot Inc.)

STUDIO DIRECTOR
TETSUYA "Music Man"
FURUMOTO(MERCADO Inc.)

VOICE PRODUCTION MANAGERS
MIHO KAWAGOE
SHINSAKU TANAKA

VOICE DIRECTOR
SATOSHI KATOU

VOICE RECORDING ENGINEER
YUKINORI TAKADA

VOICE ACTORS
NOBUTOSHI KANNA
MAYUMI ASANO
AKIO OTSUKA
KENJI NOMURA
NAOKI BANDO
DAISUKE HIRAKAWA
FUMIHIKO TACHIKI
RYOUTARO OKIAYU
ERI SAITO
SHOTO KASHII

PROMOTION/PR
KAZUAKI KOMIYA
CHIKASHI AOKI
MEGUMI HOSOYA
SEIGO SUGAI
YUKA ASANO

SALES PLANNING & SALES PROMOTION
TAKASHI ASANO

ARTWORK/MANUAL MANAGER
HIRONORI KOMIYA
HIROKI IMANISHI
HIROE SUZUKI

ARTWORK/MANUAL DESIGNER
TOHRU HAYAKAWA

ARTWORK/MANUAL WRITER
KENICHIRO YASUHARA

QUALITY ASSURANCE MANAGER
YUICHI IMAI

QA TESTERS
MASAKI KAMATA
EIJI HARA
SHINOBU KOBAYASHI
YU TOKUNOU
SHINGO OZAKI
KENJI KURATA

SPECIAL THANKS
UICHIROU MURATA
YUKIHIDE TOYODA
TOSHIHIRO TAKASUGA
AYAKO SUETSUGU
TAKAFUMI FUJISAWA
MASAMICHI SEKI
MASAO KIMURA
MIKIKO OKAI
YUKO MUKAIYAMA
HITOSHI SUGAWARA
TAKAMI KOSEKI
YOUHEI KAMIYAMA
MASAAKI DOI

WHOOPEE CAMP Co.,Ltd.
SCEI Motioncapture Studio
TOHOKUSHINSHA FILM CORPORATION
Soytzer Music Inc.
WEST SIDE
Griot Studio
Digital Media Lab.,Inc.
ATTRACTIVE ACTION CLUB
Combat Magazine
AMERICAN GUNKIDS
JARE38 All expediters
SMC
TOKYO MARUI Co.,Ltd.

PRODUCTION MANAGER
KIYOSHI ENDO

SCEI PRODUCER
YASUHIDE KOBAYASHI

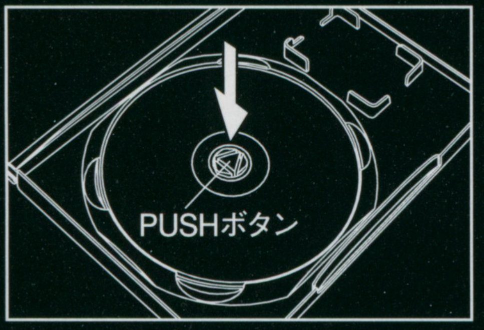
SCEI DIRECTOR
AKIRA KOIKE

EXECUTIVE ADVISER
AKIRA SATO

CREATED BY
Deep Space Inc.

PRESENTED BY
Sony Computer Entertainment Inc.

ディスクの収納・取り出し方法



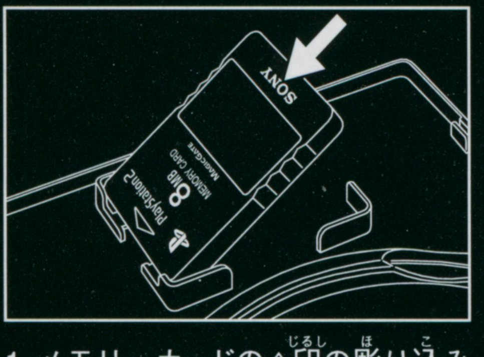
PUSHボタンを押すと、ディスクが浮き上がります。ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。



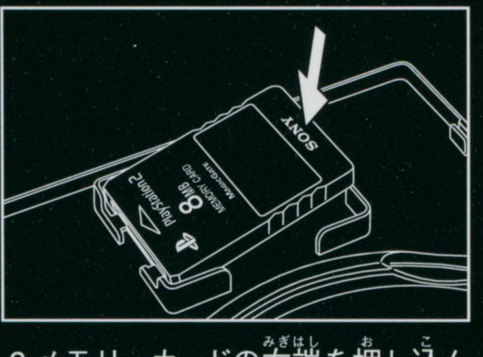
ディスクを収納するときは、ディスクの中心孔のすぐ外側を、カチッと音がするまで押し込んでください。

ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがありますのでご注意ください。また、ディスクが正しく収納されていないと、ディスクが割れたり、傷が付く原因となりますのでご注意ください。

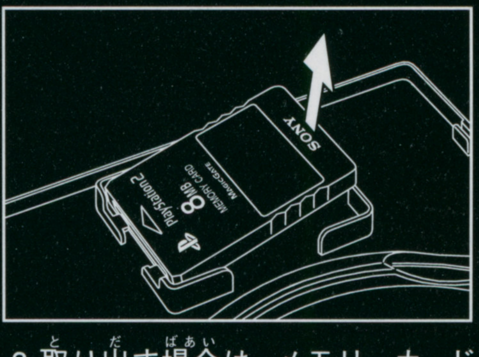
メモリーカードの収納・取り出し方法



1. メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込んでください。



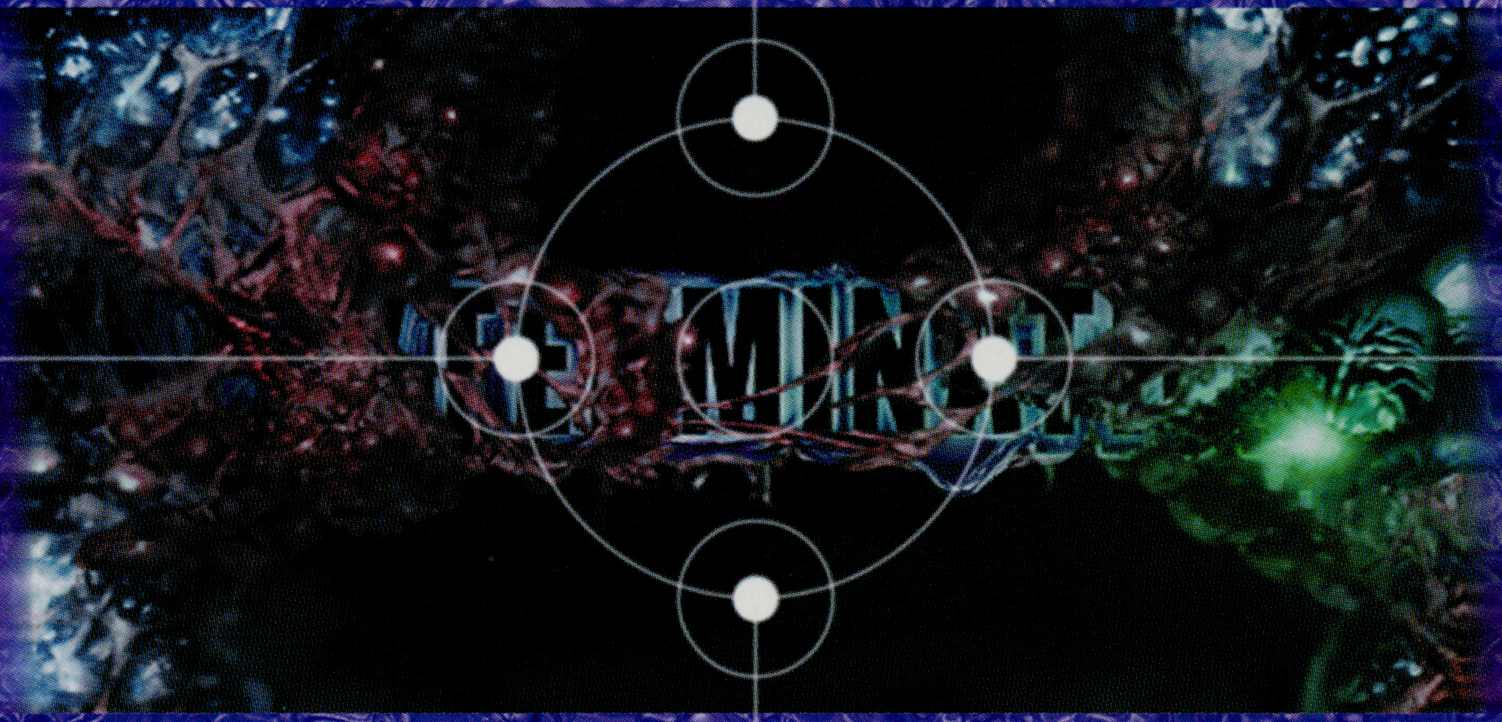
2.メモリーカードの右端を押し込んでください。



3.取り出す場合は、メモリーカードの右端から持ち上げてください。

使用上のご注意 ●このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム"PlayStation 2"専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation 2"にのみ対応しています。●ソフトウェアの「解説書」および"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにディスクトレイにのせてください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●ディスクをケースから取り出す際には、ケースのPUSHボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。浮く前に無理に取り出そうとするとディスクが割れたり、指を挟んでけがをすることがあります。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)にはつながないでください。残像現象(画面の焼き付き)が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては「"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)」や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。●メモリーカードをケースに収める場合は、メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側をケース上部のMEMORY CARD HOLDER(メモリーカードホルダー)にある左端のフックに斜めに差し込み、右端を押し込んでください。また、ケースから取り出す場合は、必ずメモリーカードの右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので絶対におやめください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。



SCPS 15011